

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan, tujuan dan hasil analisis data serta pembahasan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran inteaktif dengan menggunakan program adobe flash berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi hidrolisis garam yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dengan menggunakan *Powerpoint* yang digunakan di SMA Negeri 1 Barumun Tengah pada materi hidrolisis garam dengan nilai rata – rata 2,99 memiliki kategori cukup layak untuk digunakan berdasarkan BSNP, namun ada beberapa komponen dari media tersebut yang perlu dikembangkan.
2. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menggunakan program *Adobe Flash* untuk SMA kelas XI semester 1 pada pokok bahasan hidrolisis garam dengan nilai rata – rata 3,76 memiliki kategori sangat layak digunakan berdasarkan BSNP. Hal ini diperkuat dengan penilaian pengembangan media interaktif sesuai dengan Standar Isi yang ditetapkan oleh tim ahli dengan nilai rata – rata 4,68 sehingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran kimia.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar melalui multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* dan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *Direct Instruction* ($p = 0,000$). Siswa yang dibelajarkan dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 0,802 lebih tinggi dibandingkan dengan yang dibelajarkan dengan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *Direct Instruction* dengan nilai rata-rata sebesar 0,730.
4. Terdapat perbedaan hasil belajar melalui multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* dan media pembelajaran

powerpoint berbasis *Direct Instruction* pada tingkat motivasi tinggi dan rendah ($p = 0,000$). Siswa dengan motivasi tinggi memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 0,819 lebih tinggi dibandingkan siswa dengan motivasi rendah dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 0,653.

5. Terdapat interaksi yang signifikan antara penggunaan kedua media pembelajaran dengan tingkat motivasi terhadap peningkatan hasil belajar ($p = 0,008$). Siswa yang memiliki motivasi tinggi yang dibelajarkan dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi (0,836) dibandingkan dengan yang motivasi tinggi yang dibelajarkan dengan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *Direct Instruction* (0,767).

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru SMA khususnya guru kimia, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar sehingga hendaknya guru kimia berinovasi dalam mengembangkan atau memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada khususnya di bidang IT.
2. Sekolah sebaiknya lebih melengkapi fasilitas pendukung proses pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia lebih maksimal agar siswa memperoleh prestasi hasil belajar yang maksimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis dapat mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *adobe flash* berbasis model pembelajaran yang lain pada materi lain dengan memperhatikan kesesuaian materi dengan kebutuhan pembelajaran.
4. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian dengan pengambilan data sikap dan keterampilan agar memenuhi kurikulum yang berlaku.